

# ИРИНА ХАНГЕЛЬДИЕВА<sup>1</sup>

## ЭСТЕТИЗАЦИЯ КАК ТРЕНД В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

*По большому счету будущее больше всего зависит от успехов педагогики.*

Э. Ильенков

*Необходимость искусства очевидна. Оно дает возможность человеку пройти не пройденной дорогой, пережить не пережитое в реальном мире, дает опыт того, что не случилось. То есть искусство — вторая жизнь.*

Ю. М. Лотман

### **Абстракт**

В статье представлена позиция, согласно которой в условиях беспрецедентного развития цифровых технологий 4.0 в современной культуре определяются основания для перспективного развития гуманитарных областей человеческой деятельности, связанных с эстетикой и педагогикой в качестве антитезы мнению некоторых естествоиспытателей, считающих профессию педагогов отмираю-

<sup>1</sup> Ирина Хангельдиева — доктор философских наук, профессор, МГУ имени М. В. Ломоносова, факультет педагогического образования, кафедра истории и философии образования, Москва, Россия.

щей. Автор обращает внимание на вызревание в современной педагогической практике тренда на ее активную эстетизацию через новые подходы к формированию и развитию современных моделей образования. К ним в статье относится такое явление, как эдьютейнмент, который представляет собой новую философию и одновременно технологию образования, сочетающего в себе образовательное развлечение и развлекательное образование, тесно связанное с занимательностью и обучением, рассматриваемым в статусе приключения. Частью данного тренда является геймификация педагогического процесса посредством использования в обучении видеоигр, которые адаптированы специалистами игровой индустрии для образовательных практик, таких как *MinecraftEdu* или другие, созданные для этих целей. Наряду с этим в статье представлены интегрированные формы обучения, построенные по принципам сложных художественных произведений. В заключении подчеркивается, что особое значение в XXI веке по мнению нейропсихологов, философов и культурологов будет иметь сложное для понимания художественное творчество, особенно музыкальное, стимулирующее развитие новых когнитивных связей, эмоционального интеллекта и креативного мышления, способного к продуцированию новых неординарных идей. В этом процессе особую роль призваны играть художественные практики не профессионального характера, эстетика и педагогика.

**Ключевые слова**

Эстетическое, эстетика, эстетизация, выразительная форма, эдьютейнмент, геймификация, интегрированные формы обучения.

На современном этапе развития цивилизации и культуры активно ведутся дискуссии о будущем практической педагогики, в которых озвучиваются две противоположные точки зрения. Одна полностью отрицает роль и значение феномена учительства в качестве посреднической профессии. Это позиция принадлежит М. Каку – известному американскому физику-теоретику японского происхождения, считающего, что информационно-цифровые технологии создадут условия для полной персонализации обучения за счет того, что обучающийся сможет обращаться за консультацией в любой точке мира к исследователям первого ряда по интересующей его проблеме.<sup>1</sup>

Другая позиция принадлежит нашему соотечественнику философу, культурологу и лингвисту М. Н. Эпштейну, убежденному в том, что гуманитарные науки в ближайшее время ждет новый Ренессанс. В связи с чем, можно предположить, что педагогика как мультидисциплинарная наука имеет очень хорошие шансы, обогатившись новыми идеями, изобретениями и технологиями, стать еще более востребованной. Следовательно, повыситься и престиж этой очень древней и благородной профессии. Настоящий педагог — всегда носитель ярких индивидуально-личностных качеств, притягательный человек, часто харизматичный, авторитетный, высокопрофессиональный, наделенный эмпатией, любовью к обучающемуся и своему предмету...

Думается, что позиция М. Н. Эпштейна имеет под собой более объективные основания, чем позиция М. Каку. Видение перспектив гуманитарных наук, включая педагогику нашим соотечественником, представляется весьма значимым. Тем более, что он в последние годы работает в разных университетах мира в США, Великобритании, России и достаточно осведомлен в данной области, а кроме того, хорошо владеет современными информационно-цифровыми технологиями, широко используя их в собственных исследованиях вместе со своими учениками по всему миру. С подобной оценкой ситуации можно согласиться и привести ряд моментов, которые могут стать некоторым дополнительным обоснованием данной точки зрения. В частности, это касается рассмотрения современных педагогических практик с точки зрения присутствия в них эстетического начала. Сегодня трудно себе представить педагогический процесс, в котором не были задействованы эстетические факторы. К ним можно отнести такие, как эдьютейнмент, геймификацию, стремление к визуализации в мультимедийном формате, использование элементов ре-

<sup>1</sup> Каку, М. РБК: Бесплезные посреднические профессии отомрут//Подробнее на РБК: URL: [http://https://www.rbc.ru/own\\_business/19/10/2017/59e733299a7947545d948ae2/](http://https://www.rbc.ru/own_business/19/10/2017/59e733299a7947545d948ae2/) (09.03.2021)

жиссерского искусства в организации учебного процесса, задачу развития эмоционального интеллекта и креативного мышления.

Одним из таких ярких элементов эстетизации учебного процесса в последние десятилетия стала философия и одновременно технология эдьютейнмента, которая возникла во второй половине XX в века в США, а в настоящее время получила достаточной широкое хождение в мире. Опыты применения эдьютейнмента есть и в России, но в основном это касается младшей школы и несистемного дополнительного образования.

Напомним в чем суть эдьютейнмента. Итак, эдьютейнмент – это образовательный формат, который включает в себя два компонента. В нем органически соединяет **образовательное развлечение** и **развлекательное образование**.<sup>1</sup> Первый подход акцентирует получении знаний в развлекательной форме. В США подобное познание мира с ярко выраженной положительной эмоциональной составляющей называют обучением через приключение.<sup>2</sup> В отечественной практике советского прошлого подобный подход именовался принципом занимательности, который успешно реализовывался одновременно в естественнонаучных и гуманитарных дисциплинах.

*Занимательность* – это одна из важных характеристик, которая должна сопутствовать продуктивному обучению. Занимательность и увлеченность эмоционально насыщают образовательный процесс, наполняют его признаки эстетического. Се-

<sup>1</sup> Богданова, Е.А., Хангельдиева, И. Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик // Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения: сб. науч. ст. по матер в сборнике Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения: сб. науч. ст. по матер. всеросс. науч. конфер. междунар. участ. Краснодар: Экоинвест. С. 190–201.

<sup>2</sup> Берджес, Д. Обучение как приключение: как сделать уроки интересными и увлекательным. М.: Альбина Паблишер, 2015.

годня отмечается новый виток интереса к занимательности. В качестве примера можно привести деятельность Ильи Колмановского, (биолог, палеонтолог — школьный учитель с неограниченной фантазией, руководитель биологической лаборатории Политехнического музея, частый гость программы «Правила жизни» на канале «Культура»). Развлекательное *образование* — это особый способ обучения, в котором профессиональная информация преподносится в яркой, занимательной и выразительной форме. Такой подход к образованию весьма эффективен. Особенно в настоящее время, когда креативный класс в обществе стал цениться, а для него приоритетными являются в первую очередь формы самовыражения и самореализации, свобода творчества, психологический комфорт и благоприятные условия профессиональной деятельности, которые часто бывают более значимы, чем высокая оплата труда. В этом контексте эдьютейнмент приобретает перспективное значение в педагогических практиках совершенно разного уровня: от школы до корпоративного образования, потому что творчество — это мощный стимул и инструмент, позволяющий развивать не только профессиональные компетенции, но и надпредметные, так называемые «мягкие навыки».

Что касается образовательного *развлечения*, то эта форма представляет собой подачу новой информации, прежде всего с развлекательной целью, но с элементами обучения. Образовательное *развлечение* предполагает обязательное получение удовольствия (не только интеллектуального, но и эстетического). Удовольствие здесь важнее, чем получение опыта и знаний, хотя и они со счетов не сбрасываются. Удовольствие и своеобразный отдых от смены деятельности, научение чему-то в форме простого освоения, где нет заведомой цели профессионально чем-то овладеть. Поэтому образовательное *развлечение* часто связано с досугом. Им можно заниматься в свободное время и чаще всего это случается вне традиционного образовательного пространства. Сегодня это очень нестандартные территории и места притяжения: кафе, галереи, студии, музеи, парки, скверы, про-

странство которых уже определенным образом эстетизированы. В крупных российских городах монополия на образовательное развлечение, по большей части, принадлежит творческим индустриям и кластерам. В Москве это – Артплей, *Винзавод*, *Флакон*, *Красный Октябрь*, *Стрелка*, *Большевик*...

В любом случае эдьютейнмент требует активности, деятельного участия в процессе получения знаний и навыков, положительных эмоций, творческого отношения и того, что в эстетике и искусстве принято именовать выразительной формой. Форма должна быть привлекательной, манкой, яркой, чтобы притягивала к процессу получения знаний, чтобы атмосфера их получения соответствовала знаменитой поговорке: «счастливые часов не наблюдают» или поговорке «мешай дело с бездельем с ума не сойдешь».

В эдьютейнмента всегда присутствует игровой момент, сегодня интерес к игровому началу значительно усиливается и принято говорить о тренде на геймификацию в культуре в целом, а не только в образовании.<sup>1</sup> Еще недавно этот термин был связан с областью видеоигр. Индустрия видеоигр и ее культура стали неотъемлемой частью современной жизни разных поколений, которые не представляют себе вне игровых практик. Важно отметить, что видеоигры могут создаваться на основе каких-то кинематографических блокбастеров, либо становятся основой будущих фильмов. Если забыть в поисковике запрос: видеоигры по мотивам фильмов, то в результате можно получить внушительный список. В частности, можно привести список из 10 лучших видео игр по мотивам фильмов по версии Google:

| *Blade Runner* (1997)

| *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002)

<sup>1</sup> Доклад. Будущее образования – глобальная повестка с. 9–10// [Электронный ресурс]. URL:// <http://www.edustandart.ru/wp-content/uploads/2015/11/Budushhee-globalnogo-obrazovaniya.pdf/> (дата обращения: 10.03.2021).

*Golden Eye 007* (1997)  
*The Chronicles Of Riddick: Assault On Dark Athena* (2009)  
*Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003)  
*Alien: Isolation* (2014)  
*Aladdin* (1993)  
*The Walking Dead: A Telltale Games Series* (2012)  
*Scarface* (2006)  
*Ghostbusters: The Video Game* (2009).

Однако есть и обратный ход: создание фильмов по мотивам видеоигр по той же версии Google:

*Mortal Kombat* (1995)  
*Assassin's Creed* (2016)  
*Tomb Raider* (2018)  
*Silent Hill* (2006)  
*Postal* (2007)  
*Prince of Persia: The Sands of Time* (2010)  
*Final Fantasy: The Spirits Within* (2001)  
*Pokémon: Detective Pikachu* (2019) и другие.

Уже этот факт говорит о том, что видеоигры имеют в себе художественно-эстетических потенциал и по своей природе они близки природе кинематографа, сочетанием динамического видеоряда со звуковой и цветовой партитурой. Но в видеоигре есть нечто, чего нет в кино, и практически не бывает в театре, кроме таких его специфических форм как *Teamp.Doc* или *Teamp практика*, где участником театрального действия в особой роли может стать любой зритель, войдя в его структуру и став его неотъемлемой частью. Участник игры всегда переживает происходящее как акт собственного действия. От него самого зависит исход виртуальной игры. Известно, что человек делает самостоятельно, осознанно становится фактом его жизни. Видеоигры – это имитация ситуации, практика собственных действий и в результате при положительном исходе награда. Возникновение ситуации, поиск средств решения задачи и результат: проигрыш или выигрыш всегда сопровождаются определенными эмоциями, спектр этих эмоций очень разный, но именно эти эмоции стимулируют наше со-

знание работать во имя преодоления обстоятельств и достижения цели.

В наше время уже есть опыт создания обучающих видеоигр, они используются в разных странах в педагогических целях и дают весьма интересный результат. В качестве достойных примеров можно назвать несколько из них: *This War of Mine*, *Minecraft Education Edition*, *Assassin's Creed: Interactive Tour*, *The Oregon Trail*, *Variant Limits*, трилогия *ARTÉ*.

Каждая из названных игр достойна отдельного анализа. Но в данном случае только обозначается вектор дальнейшего мультидисциплинарного исследования. Первая игра должна войти в школьную программы с 2021 года в Польше, она построена на переживаниях Второй мировой войны, *Minecraft* используется в обучении самых разных естественных и гуманитарных предметах от древней истории до химии и физики. Опыт ее использования начался в 2011 году, инициативна принадлежит финским учителя, ее подхватили в США (сейчас с ней работают более 1000 школ в разных штатах) и Канаде (здесь проведены исследование по поводу результативности ее использования), а затем и азиатском регионе. С 2013 г. видеоигру *MinecraftEdu* в качестве обучающей стали применить 250 школах Австралии. Знатоки утверждают, что выбор учителей именно на *MinecraftEdu* выпал неслучайно. Он был обусловлен заслуженной популярностью игры, из-за простоты ее освоения и неизменно высокого уровня интереса, который игра вызывает у школьников. Игру используют на различных уроках для развития творческого, самостоятельного и критического мышления, аналитических и метанавыков мультидисциплинарного характера, таких как сотрудничество, командная работа, коллективное и лидерское принятие решений, различные формы коммуникаций. Если открыть игру и посмотреть на ее визуальные элементы, уже одни они вызывают эстетическое отношение через сочетание цвета и формы элементов, которые могут двигаться по вашему решению, для достижения необходимого результата. На виртуальной платформе игры школьники, ис-



пользуя знания, полученные как на уроках, так и самостоятельно, могут создавать собственные сценарии развития событий, воплощая их в виртуальной реальности.

Итак, *MinecraftEdu*, это пример того, как игра из развлечения превратилась в инновационный инструмент образования. При чем инструмент универсальный способный активно играть как на поле естественных, так и гуманитарных наук. Инструмент, который активно формирует как профессиональные, так и мягкие надпредметные навыки и одновременно доставляет интеллектуальное и эмоциональное удовольствие. Практика ее использование уже реально доказывает ее результативность во многих школах и вузах мира на абсолютно легальном основании. В России подобные опыты остаются только за энтузиастами.

Для истории, истории культуры и в некоторых случаях искусства может быть весьма полезна игра *Assassin's Creed: Interactive Tour*, в которой может перенести в Древнюю Грецию времен войны Афин со Спартой, или в Италию великого Леонардо и т. д. В них присутствует то, что принято называть атмосферой эстетического эпохи.

Интересен с эстетической точки зрения видео-трилогия *ARTÉ*. Эта игра, по сути, посвящена арт-менеджменту и арт-бизнесу. Игрок осваивает инструменты коллекционирования, купли-продажи произведений искусства, элементы ценообразования и прочие, но, кроме этого, он изучает произведения искусства их историю создания, общий контекст истории культуры и искусства этого времени, геополитические особенности времени. Каждая из трех видеоигр помещает игрока в три разные культурно-исторические эпохи: Ренессанс, Древний Египет и Париж времен XIX века.

Потенциал видеоигр в образовательном процессе сегодня практически неограничен, однако его использование остается предельно ограниченным. Причина во многом кроется в том, что педагогическое сообщество в своей массе этот инструмент еще не освоило. Его держателем является более молодое поколение, которое пока в образовательном процессе задействовано еще

недостаточно. Другими словами, геймификация с ее выраженным эстетическим качеством в России находится на весьма низком уровне. Наше игровое поле нуждается в поддержке, хотя давно известно, что как говорил Э. Гроссе:

В игре серьезность соединяется с радостью, необходимость — со свободой, предметность — с образностью, реальность — с вымыслом, мысль — с фантазией и чувством“. Все справедливо. Есть показательный пример: несколько финских студентов объединились и создали стартап *TeacherGaming*, который может по запросу создать обучающую игру с заданными параметрами, а по подпике „готов предоставить любому образовательному учреждению целую тонну различных игр, планов уроков и ещё всякой аналитики...“<sup>1</sup>

Игровая индустрия, интернет, мобильная связь, многообразие гаджетов, Big Data, информационные платформы, видеохостинги — все это атрибуты сегодняшнего дня, которыми без малейших усилий пользуется поколение Z или WWW, или центениалов, которые уже пришли в университетские аудитории и прекрасно справляются с технологическими ухищрениями цифровой эпохи, называемой 4.0. Это поколение совершенно другое. У него два крыла. Одно, постоянно требующее внимания и стимулирования мотивации через разнообразие сочетаемых педагогами элементов эдьютейнмента, игрового начала, занимательно-развлекательных практик и, как показывают исследования, пока эта группа наиболее многочисленна.<sup>2</sup> Другая, пока значительно меньше, но она самоорганизующаяся с высоким уровнем мотивации, с выраженным желанием самостоятельно осваивать знания и иметь возможность консуль-

<sup>1</sup> Видеоигры в учебной программе. Как игры используют в образовании/ [https://dtf.ru/games/189651-videoigrv-uchebnoy-programme-kak-igrv-ispolzuyut-v-obrazovanii\(09.03.2021\)](https://dtf.ru/games/189651-videoigrv-uchebnoy-programme-kak-igrv-ispolzuyut-v-obrazovanii(09.03.2021))

<sup>2</sup> Доклад Образование для сложного общества — С. 17/ // [Электронный ресурс]. URL:// [https://futuref.org/educationfutures\\_ru](https://futuref.org/educationfutures_ru) // (дата обращения: 10.03.2021).

тироваться в интересующейся области с авторитетными профессионалами.<sup>1</sup> Однако и они имеют общие особенности с первой группой. Центениалы в принципе способны осваивать большие объемы информации и находить нестандартные и креативные решения в условиях дефицита времени, им не доставляет отрицательных эмоций форс-мажор, но задача должна быть поставлена достаточно конкретно, особенно хорошо воспринимают лаконично поданную наглядную информацию, отдают предпочтение малым формам визуализации (смайлики, иконки, картинки, схемы, передающие смысл, заменяющие слова, тексты, короткие видеоролики, важно, чтобы информация по возможности была эмоционально окрашена). Для центениалов важно внимание к саморазвитию, самосовершенствованию, разным видам творчества, для них представляет интерес получение знаний и навыков в игровой форме. В условиях мировой пандемии они быстрее и без особых затруднений приняли формы онлайн обучения.

В условиях пандемии развивались разные форматы обучения. В частности, те, что в педагогике принято называть интегрированными. Именно они интересны с точки зрения проявления еще одной стороны эстетического в образовании. Интегрированные формы обучения с позиций использования новых технологий представляют собой органическое единство онлайн и офлайн форматов в рамках одного образовательного занятия каким бы оно не являлось. Именно органическое взаимодействие данных форматов в рамках одного целого представляют собой некую аналогию сложно организованного художественного произведения ассоциируемого, например, с кинофильмом, в котором обнаруживает себя такое средство выразительности

<sup>1</sup> Доклад. Будущее образования – глобальная повестка с. 9–10// [Электронный ресурс]. URL:// <http://www.edustandart.ru/wp-content/uploads/2015/11/Budushhee-globalnogo-obrazovaniya.pdf/> (дата обращения: 24.08.2020).

как вертикальный монтаж с синхронным и асинхронным использованием различных элементов киноязыка. Интегрированные формы обучения сочетают офлайн и онлайн как театр сочетается действие на сцене и контрапунктную или синхронную его поддержку в киноинсталляциях, элементах мультимедиа и других цифровых видео- и аудиосредствах. Оба формата офлайн и онлайн соединяются по воле педагога как режиссер объединяет различные средства выразительности для достижения определенного воздействия на публику.

И в этом случае, так же, как и в случаях эдьютейнмента, геймификации в образовании акцентируется проблема оригинальной формы, ее яркость, выразительность, как результат творчества педагога совместно с обучающимися. Творчество стоит во главе угла педагогической деятельности. Л. С. Выготский писал, что «произведение искусства является результатом преодоления действительности художественной формой». Можно трансформировать этот постулат применительно к педагогике и сказать, что процесс обучения есть преодоление сложившихся в этой области привычных стереотипов. Эта деятельность будет результативной в случае поиска оригинальных, эмоционально заряженных форм обучения. Форма должна удивлять, быть выразительной и запоминаемой. Педагогический процесс – это своеобразное искусство, в котором присутствует и мастерство, и артистизм, и выразительная форма подачи материала.

Современные исследователи в области психологии и педагогики отмечают, что востребованными XXI века будут **креативность, эмоциональный интеллект и когнитивная гибкость**.<sup>1</sup> Эти характеристики могут возникать и развиваться при непосредственном взаимодействии с творчеством, художественной культурой, но не с ее упрощенно-массовидными версиями, а со сложными художественными текстами и, в первую очередь, музыкальными.<sup>2</sup> Сложные для постижения музыкаль-

<sup>1</sup> Черниговская, Т. В. Искусство и мозг//<https://youtu.be/9w6PlnlU8WE>

ные произведения искусства в большей степени, чем что-то другое стимулируют выработку в мозге человека новых нейронных сетей. Искусство становится важным фактором формирования наиболее запрашиваемых человеческих качеств. Вот почему необходимо возрождать интерес к такой науке как эстетика, которая в последнее время вытесняется из образовательного пространства. И наряду с эстетикой важно обращать внимание на художественно-эстетическое образование и воспитание, которые в нашем отечественном прошлом было на высоком уровне. Не тривиальность, банальность и общедоступность художественного творчества должна занимать человека, сложные для освоения и понимания произведения искусства, которые являют собой квинтэссенцию творческого процесса, когда абстрактные и эмоционально-чувственные рефлексии максимально тесно сопрягаются друг с другом. Вхождение и пребывание в этом новом мире искусства совершенно очевидно действенно влияют на креативные возможности, эмоциональный интеллект и когнитивную гибкость и педагогика не может об этом забывать, как и эстетика.

<sup>2</sup> Черниговская, Т. В. Музыка и мозг//[https://youtu.be/-4p\\_Y6mcl0Q](https://youtu.be/-4p_Y6mcl0Q); Черниговская, Т. В. Как музыка развивает мозг; ребенка//<https://www.youtube.com/watch?v=5oZDJtMXstM&t=85s>